SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

NES-48-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BATMAN™ RETURN OF THE JOKER™

INSTRUCTION MANUAL

SUNSOFT

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Advisory

READ BEFORE USING YOUR NES/SUPER NES

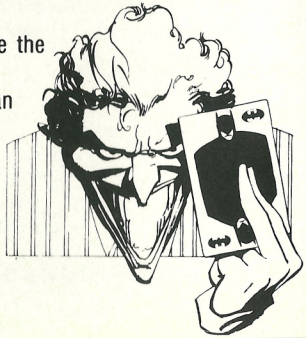
A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

Thank You

. . . for purchasing the SUNSOFT "Batman™ Return of The Joker"™ game pak. Please read this instruction booklet carefully before starting to play the game. In doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Be sure to keep these instructions in a safe place.

Precautions

- Be sure power is OFF before inserting or removing the cartridge from the unit.
- This is a high-tech instrument. Do not store it in an area subject to extreme hot or cold temperatures.
- Do not bend, crush, submerge in liquids or attempt to take the cartridge apart.
- Avoid touching the connectors and be sure to keep them clean and dry.
- Be sure to take an occasional recess during extended game play.



Contents

Game Overview 3
Game Story 4
Play Control Operation 5
Attack Methods 6
Wrist Protector Ammunitions 7
Backpack Invincibility 7
Backpack Super Power Up 8
Backpack Energy Capsules 8
Boss Stages 9
Game Play Screen 9
Password Screen 10
Continue Screen 11
Life Increments..... 11
Stages of Game Play 12

Game Overview

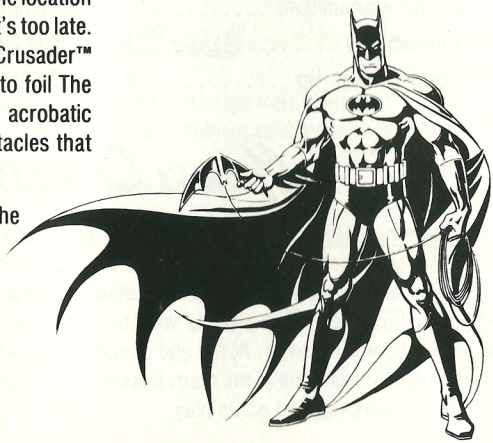
Batman™ Return of The Joker™ is a one-player game with multi-directional scrolling capability. It consists of seven stages — each containing sublevels. The main objective of the game is to eliminate the henchmen or obstacles that block the pathway forward which leads to The Joker's hideaway. During your course you must pick up weapons and energy capsules which will help boost your offensive and defensive power. At the end of each stage (with the exception of stages two and five) the player must confront one of the many bosses. Each boss must be defeated before the player can move on to the next stage of game play.

Game Story

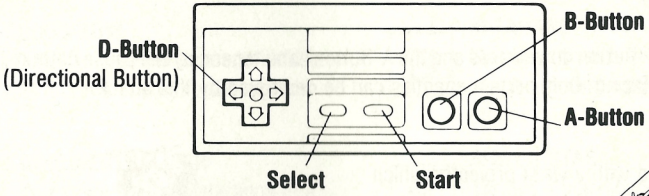
Precious metals are mysteriously missing from Gotham City™ mines. One of these metals has a highly toxic composition which is used to build explosives for missiles. Gotham City police have exhausted their resources and frantically call to Batman for help. He knows this scheme can only be the insane workings of one criminal mastermind . . . The Joker™ has returned!

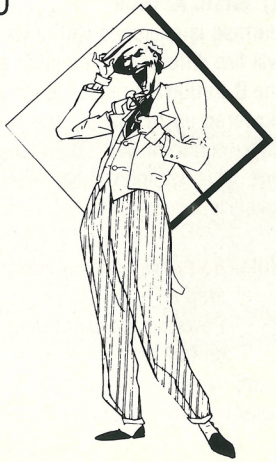
Batman must follow the trail leading to the location of The Joker's secret hideaway before it's too late. It won't be easy though. The Caped Crusader™ must use his new arsenal of weapons to foil The Joker's evil henchmen and rely on his acrobatic strength and wit to overcome the obstacles that block his way.

Gotham City is relying on you to stop the Return of The Joker!



Play Control Operation





A-Button: Press to jump

D-Button Down + A-Button: Press to slide

B-Button: Press to use wrist projector

D-Button:

- **Down:** Duck
- **Up:** Aim weapon upwards
- **Left:** Move Batman left
- **Right:** Move Batman right

Start Button: Press to start game play
Press to pause game play
Password will appear on the pause screen.

Attack Methods

1) SLIDE ATTACK

Pressing both the D-Button downwards and the A-Button simultaneously will cause Batman to slide in the direction he is facing. Only certain enemies can be destroyed by this attack.

2) BASIC ATTACK

Batman is equipped with a wrist projector which will fire different ammunition at the enemy when the B-Button is pressed. Each ammunition can be powered up by holding the B-Button down for a short period of time. Then let go of the button to fire. This weapon power-up produces a more powerful blast.

Note: Batman's starting weapon cannot be powered up.
Power-up does not work with turbo joystick on turbo.

Wrist Projector Ammunition

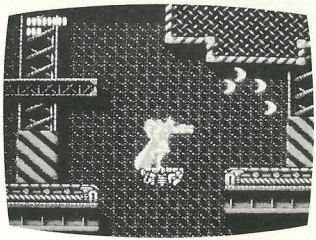
C **CROSS BOW**
Blasts out a powerful arrow. When this hits the enemy it will explode.

B **BATARANG™**
Standard boomerang-style weapon which automatically chases the enemy.

N **SONIC NEUTRALIZER**
Shoots two sets of Batarangs in a criss-cross pattern.

S **SHIELD STAR**
Throws a star-shaped dart in three directions.

Backpack Invincibility



BACKPACK ENERGY CAPSULE
Collect eight of these for invincible energy.

By collecting eight of the energy capsules Batman will become invincible to any enemy. This is indicated when Batman's costume becomes a bright gold color. However, his invincibility only lasts a few moments.

Backpack Super Power Up

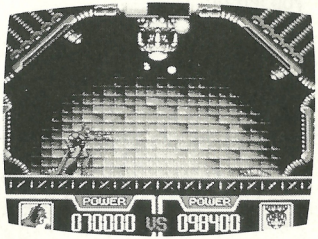
Once you have collected the eight energy capsules, hold down the B-Button for a period of time. Batman will turn white and laser lights will explode and destroy all the enemies on the screen. This "Super Power Up" only lasts a second and will use up all of the eight energy capsules.

Backpack Energy Capsules

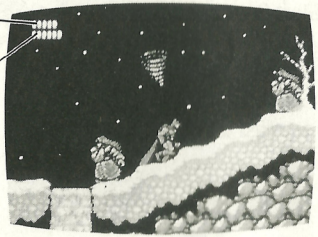
Each power capsule collected equals one increment on your screen. When eight capsules are collected Batman will turn invincible for a few moments. When he returns to normal the gauge will be empty and you must collect more power capsules to fill it up again.

Boss Stages

After successfully completing a level, Batman will be challenged by one of The Joker's many bosses or evil inventions. During the boss stage you can determine how much power Batman or the boss has remaining by reading the life meter of each character indicated at the bottom of your screen. The life gauge is measured by numbers. The bosses become increasingly difficult as you progress through the levels. The more difficult a boss is to destroy the higher the number in his life gauge. When the life gauge reaches zero, the character is defeated.



Game Play Screen



Password Screen

1) VIEW THE PASSWORD

Each level has a corresponding password. Before you stop playing, check the password by pressing the Start Button. You must check the password during game play because it will not be shown once the game is over. The password for the level in which you are playing will appear on the screen. Write it down so that you can insert it the next time you want to resume game play. You will begin at the level you left off.

2) INSERT THE PASSWORD

At the beginning of your next game, select the password screen by hitting the Start Button. Insert the password by using the D-Button up or down to select letters and left or right to move the cursor. Once the password is inserted, you can start game play by pressing either the A, B, or Start Buttons.

Note: You will resume play at the very beginning of the level where you left off. You cannot resume play at a boss level. You must play through the entire level.

Continue Screen

Batman has three power lives. When all three power lives are lost the game is over. At the end of each game, you will have nine seconds to choose to continue your game. If you choose to continue game play, press the start button and you will resume at the very beginning of the level where you left off. If you do not want to continue playing, you can start where you left off by inserting the password the next time you play. You can continue as many times as you want.

Life Increments

Batman has three power lives. When Batman is injured, increments are lost. When all increments are gone, one power life is lost. When all three power lives are lost, the game is over.

To view the number of lives remaining, hit the Pause Button. The screen will tell you how many are left in the game.

Stages of Game Play

STAGE 1

GOTHAM CITY CATHEDRAL

1-1 Cathedral
1-2 City Rooftops
BOSS: Ace Ranger

STAGE 2

THE JOKER'S WAREHOUSE

2-1 Assembly Line
2-2 Weapons Plant

STAGE 3

SNOW MOUNTAIN

3-1 Ice Valley
3-2 Excavation Mine
BOSS: Minedroid

STAGE 4

REFINERY

4-1 Weapons Express
4-2 Assembly Plant
BOSS: Master C.P.U.

STAGE 5

UNDERGROUND CONDUIT

5-1 Sewer System
5-2 Deserted Tunnel

STAGE 6

AMMUNITION BASE

6-1 Missile Silo
6-2 Tank #329
BOSS: The Joker

STAGE 7

ISLAND OF HA-HACIENDA™

7-1 Tiki Jungle
BOSS: Final Battle?

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Attention

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situa-tion n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

CONSEIL

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous recommandons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

Merci

... d'avoir acheté le jeu "Batman™ Return of The Joker™" de SUNSOFT. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer. Vous serez alors en mesure de mieux pratiquer ce jeu et d'en tirer encore plus de satisfaction. Veillez à ranger ces instructions en lieu sûr.

Précautions d'Emploi

- Assurez-vous que l'appareil est hors tension (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche de jeu.
- Ceci est un appareil de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.
- Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
- Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une pause de 10 à 15 minutes, toutes les heures environ.

Table des Matières

Principe du Jeu 17
Scénario 18
Utilisation des commandes 19
Méthodes d'attaque 20
Munitions du Projecteur au poignet 21
Réserve d'Invulnérabilité 21
Réserve de Surpuissance 22
Réserve de Capsules d'énergie 22
Les niveaux des Chefs ennemis 23
Ecran de jeu 23
Ecran de mot de passe 24
Ecran de mode "Continue" 25
Prolongations de vie 25
Les étapes du jeu 26

Principe du Jeu

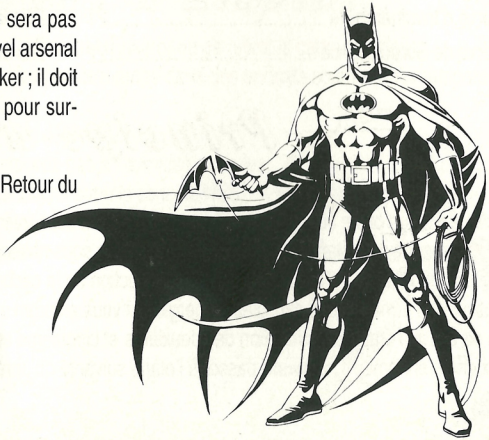
Batman™ Return of the Joker™ est un jeu pour un seul joueur, avec possibilité de déroulement dans plusieurs directions. Il comporte sept étapes – chaque étape ayant des sous-niveaux. L'objectif principal du jeu est d'éliminer les acolytes ou les obstacles qui bloquent la route en direction de la cachette du Joker. Pendant votre périple, vous devez ramasser des armes et des capsules d'énergie qui vous aideront à augmenter votre force offensive et défensive. A la fin de chaque étape (à l'exception des deuxième et cinquième étapes), le joueur doit se mesurer à l'un des nombreux chefs ennemis. Il ne pourra passer à l'étape suivante qu'après l'avoir vaincu.

Scénario

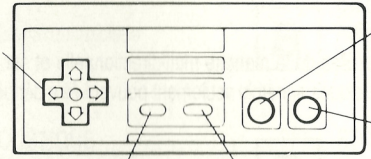
Des métaux précieux disparaissent mytérieusement des mines de Gotham City™. L'un d'eux est d'une composition extrêmement toxique utilisée pour la préparation d'explosifs pour missiles. La police de Gotham City est à court de ressources et lance un appel désespéré à Batman. Ce dernier sait que cette machination ne peut être que l'œuvre insensée d'un maître du crime...Le Joker™ est de retour !

Batman doit suivre la piste menant à la cachette secrète du Joker avant qu'il ne soit trop tard. Mais cela ne sera pas facile. Le Caped Crusader™ doit utiliser son nouvel arsenal d'armes pour déjouer les sinistres acolytes du Joker ; il doit faire appel à sa force acrobatique et à sa ruse pour surmonter les obstacles qui lui barrent la route.

Gotham City compte sur vous pour empêcher le Retour du Joker !



Utilisation des Commandes



Bouton A : Pour sauter.

Manette Multidirectionnelle + Bouton A : Pour glisser.

Bouton B : Pour utiliser le projecteur de poignet.

Manette Multidirectionnelle :

- **Bas :** Pour esquiver.
- **Haut :** Pour pointer l'arme vers le haut.
- **Gauche :** Pour déplacer Batman vers la gauche.
- **Droite :** Pour déplacer Batman vers la droite.

Bouton Start : Pour démarrer la partie.
Pour observer une pause.
Le mot de passe apparaîtra sur l'écran de pause.

Méthodes d'Attaque

1) ATTAQUE GLISSEE

Le fait d'appuyer simultanément sur Bas de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton A fera glisser Batman dans la direction lui faisant face. Quelques ennemis seulement peuvent être détruits par cette attaque.

2) ATTAQUE DE BASE

Appuyez sur le Bouton B et Batman, équipé d'un projecteur à son poignet tire diverses munitions sur ses ennemis. Chaque munition peut être suractivée en tenant un court instant le Bouton B enfoncé. Ensuite, relâchez le bouton pour tirer. Cette méthode produit un tir plus puissant.

Remarque : L'arme initiale de Batman ne peut pas être suractivée.

Munitions du Projecteur au

ARBALETE
Projette une flèche puissante qui explose en touchant l'ennemi.

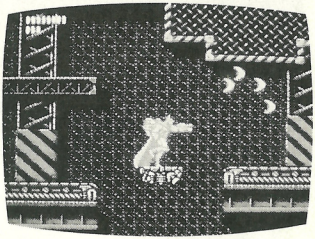
BATARANG™
Arme standard de type boomerang poursuivant automatiquement l'ennemi.

NEUTRALISANT ACOUSTIQUE
Tire deux Batarangs en feu croisé.

ETOILE BOUCLIER
Lance un javelot en forme d'étoile dans trois directions.

Réserve d'Invulnérabilité

RESERVE DE CAPSULES D'ENERGIE
Recueillez-en huit pour acquérir une énergie invincible.



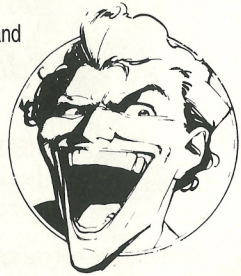
En recueillant huit capsules d'énergie de ce type, Batman deviendra invincible à ses adversaires. Il est invincible lorsque son habit devient brillant comme de l'or. Cependant, il ne conserve son invincibilité que quelques instants seulement.

Réserve de Surpuissance

Dès que vous aurez recueilli les huit capsules d'énergie, appuyez quelques instants sur le Bouton B. Batman deviendra blanc et des lumières laser exploseront, détruisant tous les ennemis à l'écran. Cette "phase de surpuissance" ne dure qu'une seconde et utilise la totalité des huit capsules d'énergie.

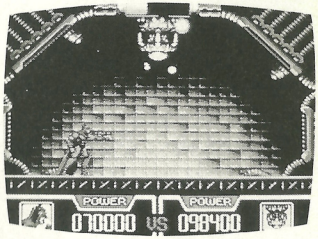
Réserve de Capsules d'Energie

Chaque capsule d'énergie recueillie est égale à une unité de vie à l'écran. Quand huit capsules ont été recueillies, Batman devient invincible pendant quelques instants. Quand il revient à la normale, la jauge est vide et vous devrez ramasser d'autres capsules d'énergie pour la remplir.



Les Niveaux des Chefs Ennemis

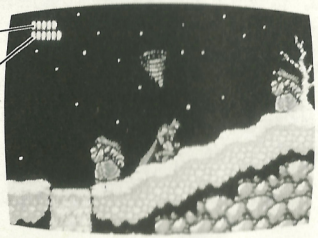
Ayant terminé un niveau avec succès, Batman devra affronter l'un des nombreux chefs du Joker ou l'une de ses inventions maléfiques. Pendant cette phase, vous pouvez connaître la puissance restante de Batman ou du chef ennemi en lisant les indications du compteur de vie de chaque personnage situé au bas de l'écran. Les indications vous sont données en chiffres. Les chefs deviennent de plus en plus difficiles à vaincre au fur et à mesure de votre progression dans les niveaux. Plus un chef est difficile à détruire, plus le chiffre de son compteur de vie est élevé. Quand le compteur de vie est à zéro, le personnage est vaincu.



Ecran de Jeu

Unités de vie de Batman

Capsules d'Energie en réserve



Ecran de Mot de Passe

1) POUR VOIR LE MOT DE PASSE

Chaque niveau a un mot de passe. Avant de vous arrêter de jouer, vérifiez le mot de passe en appuyant sur le Bouton Start. Vous devez le vérifier en cours de jeu, car vous ne pourrez plus le voir une fois le jeu terminé. Le mot de passe du niveau où vous vous trouvez s'affichera à l'écran. Inscrivez-le afin de pouvoir l'introduire lorsque vous voudrez reprendre la partie. Vous reprendrez celle-ci là où vous l'avez quittée.

2) POUR INTRODUIRE LE MOT DE PASSE

Au début de la partie suivante, appelez l'écran de mot de passe en appuyant sur le Bouton Start. Introduisez le mot de passe en appuyant sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir les lettres et sur Gauche ou Droite pour déplacer le curseur. Une fois le mot de passe introduit, vous pouvez commencer la partie en appuyant soit sur le Bouton A, B, ou Start.

Remarque : Vous reprendrez la partie au tout début du niveau que vous avez quitté. Vous ne pouvez pas redémarrer à un niveau de Chef Ennemi. Vous devez jouer le niveau dans sa totalité.

Mode "Continue"

Batman dispose de trois vies. Quand ces trois vies sont perdues, le jeu est terminé. A la fin de chaque jeu, vous disposez de neuf secondes pour décider de continuer. Vous choisissez de continuer en appuyant sur le Bouton Start et vous reprenez au début du niveau que vous avez quitté. Vous ne désirez pas continuer, la prochaine fois que vous jouerez, vous pourrez reprendre au même endroit en introduisant le mot de passe. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le désirez.

Prolongations de Vie

Batman dispose de trois vies. Quand Batman est blessé, il perd des unités de vie. Quand toutes les unités de vie sont perdues, il perd une vie. Quand les trois vies sont perdues, le jeu est terminé.

Pour voir le nombre de vies restantes, appuyez sur le Bouton Start. L'écran vous indiquera combien de vies restent en jeu.

Les Etapes du Jeu

NIVEAU 1 — **LA CATHEDRALE DE GOTHAM CITY**
1-1 La Cathédrale
1-2 Les toits de la ville
CHEF : Ace Ranger

NIVEAU 2 — **L'ENTREPOT DU JOKER**
2-1 Chaîne de montage
2-2 Usine d'armement

NIVEAU 3 — **LA MONTAGNE ENNEIGEE**
3-1 La Vallée de glace
3-2 La mine à ciel ouvert
CHEF : Minedroïd

NIVEAU 4 — **LA RAFFINERIE**
4-1 L'Express des armes
4-2 L'usine de montage
CHEF : Master C.P.U. (l'unité centrale de l'ordinateur)

NIVEAU 5 — **LE CONDUIT SOUTERRAIN**
5-1 Le système d'égouts
5-2 Le tunnel abandonné

NIVEAU 6 — **LE DEPOT DE MUNITIONS**
6-1 Le silo de missiles
6-2 Le réservoir n° 329
CHEF : Le Joker

NIVEAU 7 — **L'ILE DE HA-HACIENDA™**
7-1 La jungle de Tiki
CHEF : L'ultime combat ?

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ourevendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Advies

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en anderen die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN PROJECTIE-TELEVISIE

Gebruik nooit een televisietoestel met voor- of achtergrondprojectie bij het Nintendo Entertainment System™ ("NES"), het Super Nintendo Entertainment System™ ("Super NES") of bij spellen voor de NES™ of de Super NES™ . Het scherm van een projectie-tv kan namelijk onherstelbaar worden beschadigd als daarop videospellen met stilstaande beelden of patronen worden gespeeld. Dit soort schade kan ook ontstaan als een videospel wordt stilgezet of wordt onderbroken voor een pauze. Als er toch een projectie-tv in combinatie met NES- of Super NES-spellen wordt gebruikt, kunnen noch Nintendo, noch houders van Nintendo-licenties aansprakelijk of verantwoordelijk worden gesteld voor welke daaruit voortvloeiende schade dan ook. Dergelijke schade is namelijk niet het gevolg van een defect of een tekortkoming aan de NES, de Super NES of aan spellen voor de NES of de Super NES; een projectie-tv kan ook worden beschadigd door andere stilstaande of steeds herhalende beelden. Neem voor meer informatie contact op met een tv-leverancier.

Hartelijk dank

...voor het kopen van deze SUNSOFT-cassette met "Batman™ Return of the Joker"™. Lees deze handleiding goed door alvorens te beginnen met spelen om meer plezier van dit spel te hebben. Bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Voorzorgsmaatregelen

- Zorg ervoor dat de NES uit staat voordat er een cassette wordt ingedaan of uitgehaald.
- Dit is een geavanceerd precisieprodukt. Bewaar het daarom niet op een extreem warme of koude plek.
- Probeer niet deze cassette te buigen of ergens klem tussen te zetten, voorkom dat hij nat wordt en probeer nooit hem uit elkaar te halen.
- Raak de elektrische contacten niet aan en zorg ervoor dat deze schoon en droog blijven.
- Neem regelmatig een pauze als er lang achter elkaar gespeeld wordt.

Inhoud

Speloverzicht 33
Het verhaal 34
Hoe het wordt gespeeld 35
Aanvalsmethoden 36
Polsprojector-munitie 37
Onoverwinnelijkheidsbepakking 37
Super Power Up-bepakking 38
Bepakking met energiecapsules 38
Leidersfasen 39
Speelscherm 39
Paswoordscherm 40
"Continue"-scherm 41
Levenspunten 41
Levels van het spel 42

Speloverzicht

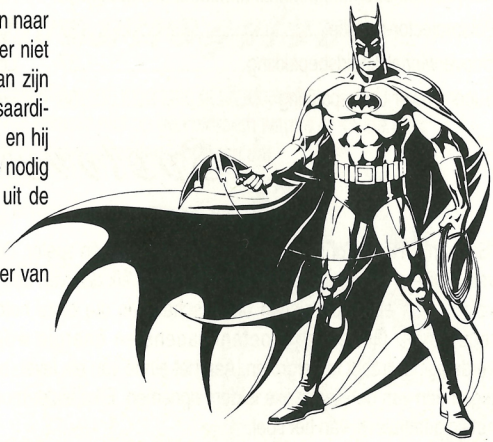
"Batman™ Return of The Joker"™ is maar voor één speler. De beelden kunnen echter in verschillende richtingen verschuiven. Het spel telt zeven levels met in elk daarvan een aantal sublevels. Het belangrijkste doel ervan is de volgelingen en hindernissen uit te schakelen die onze held op zijn weg naar de schuilplaats van de Joker tegenkomt. Onderweg moeten wapens en energie worden meegenomen om Batman's aanvals- en verdedigingskracht te vergroten. Aan het einde van elk level (behalve in de levels twee en vijf) moet onze held het tegen één van de vijandelijke leiders opnemen. Elke leider moet worden verslagen voordat Batman door kan naar het volgende level van het spel.

Het verhaal

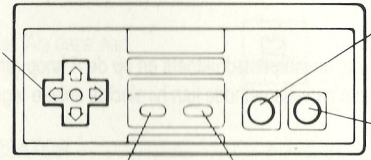
Er zijn op onverklaarbare wijze kostbare metalen uit de mijnen van Gotham City™ verdwenen. Eén daarvan is zeer giftig en wordt gebruikt voor explosieven ten behoeve van raketten. De politie van Gotham City is ten einde raad en vraagt Batman om hulp. Hij weet dat dit plan alleen maar kan zijn ontsproten aan het brein van één misdadig genie... De Joker™ is kennelijk weer terug!

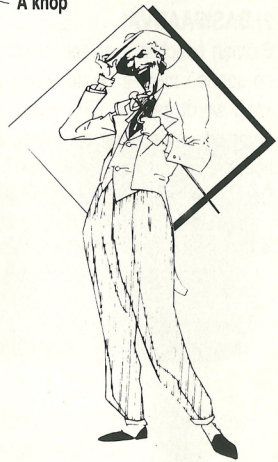
Voordat het te laat is, moet Batman het spoor volgen naar de geheime schuilplaats van De Joker. Dat zal zeker niet meevallen! Onze bemantelde kruisvaarder moet van zijn nieuwe wapenarsenaal gebruik maken om de boosaardige trawanten van De Joker te kunnen uitschakelen en hij heeft al zijn acrobatische vermogens en intelligentie nodig om alle hindernissen die hij onderweg tegenkomt uit de weg te ruimen.

Gotham City vertrouwt op onze held om de terugkeer van De Joker te dwarsbomen!



Hoe het wordt gespeeld





A knop: Druk hierop om te springen.

Vierpuntsdruktoets + A knop: Druk hierop om te glijden.

B knop: Druk hierop om polsprojector te gebruiken.

Vierpuntsdruktoets:

Omlaag: Bukken.
Omhoog: Mik met wapen naar boven.
Naar links: Verplaats Batman naar links.
Naar rechts: Verplaats Batman naar rechts.

Startknop: Druk hierop om met het spel te starten.
Druk hierop om tussentijds te pauzeren.
Op het pauzescherm verschijnt het paswoord.

Aanvalsmethoden

1) GLIJDENDE AANVAL

Druk tegelijkertijd op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de A knop om Batman in de richting waarin hij staat of loopt te laten glijden. Met deze aanvalsmethode kan hij slechts enkele tegenstanders uitschakelen.

2) BASISAANVAL

Batman beschikt over een polsprojecter die verschillende soorten munitie op de vijand afvuurt als er op de B knop wordt gedrukt. Elke soort munitie kan krachtiger gemaakt worden door de B knop wat langer ingedrukt te houden. Daarna moet hij worden losgelaten om te vuren. Door deze "power-up" wordt het schot krachtiger.

N.B: Het wapen waarmee Batman begint kan niet krachtiger worden gemaakt.

Polsprojector-munitie

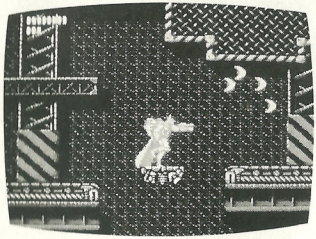
KRUISBOOG
Schiet een krachtige pijl af. Als deze een vijand raakt, explodeert hij.

BATARANG™
Standaardwapen dat op een boemerang lijkt en dat de vijand automatisch achterna gaat.

SONISCHE NEUTRALISATOR
Vuurt twee Batarangs af in een kris-kras-patroon.

SCHILDSTER
Gooit een stervormig pijltje in drie richtingen.

Onoverwinnelijk-heidsbepakking



ENERGIECAPSULE-BEPAKKING
Verzamel acht van deze capsules om onoverwinnelijke energie te krijgen.

Door acht energiecapsules te verzamelen wordt Batman onoverwinnelijk voor een vijand. Zijn kleding wordt dan fel goudkleurig. Die onoverwinnelijkheid duurt echter slechts enkele momenten.

Super Power Up-bepakking

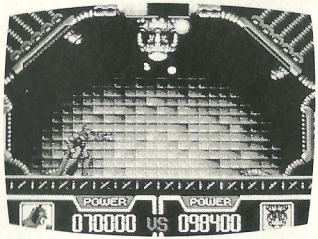
Zodra de acht energiecapsules verzameld zijn, moet de B knop korte tijd ingedrukt worden gehouden. Batman wordt dan wit en er ontploft laserlicht, waardoor alle vijanden op het scherm worden vernietigd. Deze "Super Power Up" duurt maar één seconde en verbruikt alle acht energiecapsules.

Bepakking met energiecapsules

Elke verzamelde capsule levert een extra energiepunt op het scherm op. Als Batman acht capsules bij elkaar heeft, wordt hij enkele ogenblikken onoverwinnelijk. Als hij daarna weer normaal wordt, staat de meter op nul en moeten er nieuwe energiecapsules worden verzameld om deze weer bij te vullen.

Leidersfasen

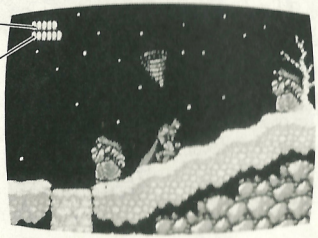
Zodra Batman met succes een level heeft afgewerkt, wordt hij door één van de vele leiders van De Joker™ of door één van diens gemene uitvindingen uitgedaagd. Tijdens zo'n leidersfase kan op de levensmeter van Batman en van de betreffende leider onderaan het scherm worden afgelezen, hoeveel energie elk van hen nog over heeft. De stand van deze meter wordt met cijfers aangegeven. Met elk afgewerkt level wordt het steeds moeilijker de leider te verslaan. Hoe moeilijker de leider te verslaan is, hoe hoger het getal op zijn levensmeter. Als die op nul komt te staan, is de betreffende figuur verslagen.



Speelscherm

Batman's levenspunten

Aantal energiecapsules in de bepakking



Paswoordscherm

1) HET PASWOORD BEKIJKEN

Elk level heeft een eigen paswoord. Voordat er met spelen gestopt wordt, moet eerst het paswoord worden opgezocht door op de startknop te drukken. Dat moet tijdens het spel gebeuren, want het wordt niet getoond als dat is afgelopen. Op het scherm verschijnt dan het paswoord van het level waarin Batman zich bevindt. Schrijf dat op om het de volgende keer als er verder moet worden gespeeld weer te kunnen invoeren. Er kan dan worden begonnen in het level waar het spel de vorige keer is afgebroken.

2) VOER HET PASWOORD IN

Druk als het spel weer wordt hervat op de startknop om het paswoordscherm op te roepen. Gebruik de vierpuntsdruktoets om het paswoord in te voeren door de cursor naar boven, naar beneden, naar links en naar rechts te verplaatsen. Zodra dat gebeurd is, kan het spel worden gestart door op de A knop, de B knop of de startknop te drukken.

N.B: Er wordt dan begonnen aan het begin van het level waar de vorige keer gestopt is. Het is niet mogelijk het spel in de leidersfase te beginnen. Het hele level moet opnieuw worden doorlopen.

"Continue"-scherm

Batman heeft drie levens. Als die allemaal op zijn, is het spel afgelopen. Aan het einde van elk spel moet er binnen negen seconden worden beslist of er zal worden doorgespeeld. Zo ja, druk dan op de startknop om weer te beginnen aan het begin van het level waarin Batman is omgekomen. Zo nee, dan is het mogelijk later weer op dat punt te beginnen door de volgende keer het paswoord voor dat level in te voeren. Er kan zo vaak als gewenst worden doorgespeeld.

Levenspunten

Batman heeft drie levens. Als hij gewond raakt, verliest hij levenspunten. Als die allemaal op zijn, is hij één leven kwijt. Als alle drie de levens op zijn, is het spel afgelopen.

Druk op de startknop om te kijken hoeveel levens hij nog over heeft. Dat is namelijk te zien op het scherm.

Levels van het spel

LEVEL 1

DE KATHEDRAAL VAN GOTHAM CITY
1-1 Kathedraal
1-2 Daken van de stad
LEIDER: Ace Ranger

LEVEL 2

HET MAGAZIJN VAN DE JOKER
2-1 Montagelijn
2-2 Wapenfabriek

LEVEL 3

SNEEUWBERG
3-1 IJsvallei
3-2 Opgravingsmijn
LEIDER: Minedroid

LEVEL 4

RAFFINADERIJ
4-1 Wapenexpres
4-2 Assemblage- werkplaats
LEIDER: Master C.P.U.

LEVEL 5

ONDERGRONDSELEIDING
5-1 Rioolsysteem
5-2 Verlaten tunnel

LEVEL 6

MUNITIEBASIS
6-1 Raketsilo
6-2 Tank Nr. 329
LEIDER: De Joker

LEVEL 7

HET EILAND HA-HACIENDA™
7-1 Tiki-jungle
LEIDER: Laatste gevecht ?

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

BATMAN, THE JOKER and all related characters, logos and indicia are trademarks of DC Comics Inc. ©1991 ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan.
Imprimé au Japon.